

Реферат

2D ИГРА С ВИДОМ СВЕРХУ «ДЫХАНИЕ МАГИИ» В ЖАНРЕ «ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК» С ПРОЦЕДУРНО ГЕНЕРИРУЕМЫМ ОКРУЖЕНИЕМ И ЭЛЕМЕНТАМИ ШУТЕРА НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY* ПОД ОС *WINDOWS*: дипломная работа / В. А. Авдеев. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2026. – Дипломная работа: 121 страницы, 25 рисунков, девять таблиц, 17 источников, шесть приложений.

Ключевые слова: игра, приключение, процедурная генерация, шутер, *Unity*, вид сверху.

Объектом разработки является программный продукт для ПК с операционной системой *Windows*, реализующий 2D игру с видом сверху в жанре «приключенческий боевик» с процедурно генерируемым окружением и элементами шутера.

Целью работы является создание 2D игровое приложение в жанре «приключенческий боевик» с процедурно генерируемым окружением и элементами шутера. Этапы выполнения работы состоят из аналитического обзора существующих игровых приложений в жанре «приключенческий боевик» и инструментов их разработки, основных методов разработки приложений на платформе *Unity*, разработки программных модулей, отладки и тестирования готового игрового приложения.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат.вуз» (*antiplagiat.ru*). Оригинальность текста составляет 79.44 %. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».